*Feuerland Spiele präsentiert*

# TUSCANY

## Essential Edition

*Entwickelt von Jamey Stegmaier & Alan Stone*
*Illustriert von Beth Sobel*

*Dies ist eine modulare Erweiterung für Viticulture.*
*Ihr versucht, das erfolgreichste Weingut der Toskana aufzubauen. Welchen Lauf wird eure Geschichte nehmen?*

Für 1–6 Spieler ab 12 Jahren, 60–120 Minuten

***Tuscany: Essential Edition*** enthält 3 Erweiterungsmodule, die in beliebiger Kombination verwendet werden können: die Spezialarbeiter, den erweiterten Spielplan und die Bauwerkskarten. Wir spielen am liebsten mit allen 3 Erweiterungsmodulen gleichzeitig. Ihr könnt sie aber auch einzeln nacheinander ausprobieren, um sie kennenzulernen.

### Inhaltsverzeichnis

Der erweiterte Spielplan: Seite 2–4
Die Spezialarbeiter: Seite 5–6
Die Bauwerke: Seite 7–8

# Der erweiterte Spielplan

**Ihr habt eure Weingüter so weit ausgebaut, wie möglich. Nun ist es an der Zeit, eure Unternehmungen auf alle vier Jahreszeiten zu erweitern und euren Einfluss auszudehnen.**

### Material

1 Spielplan

36 Einflussmarker (⬟) in 6 Spielerfarben

### Neue Spielkonzepte

Vier statt zwei Jahreszeiten zum Einsetzen der Arbeiter

Neue und angepasste Bonusfelder

Erweiterte Reihenfolge-Leiste: Die Zugtabelle

Graues Symbol „beliebige Karte“

Die Einflusskarte

Aktion „Handel“

Aktion „Wein verkaufen“

Erweiterte Punkteleiste

Aufräum- und Zugposition-Phase am Ende der Runde



## Einführung

Warum den Spielplan größer machen? Nun, es geht gar nicht so sehr um die Größe. Es geht vielmehr darum, dass der Spielverlauf noch weiter verbessert werden soll, indem das Spiel um die Jahreszeiten Frühling und Herbst erweitert wird.

## Aufbau

Legt den Spielplan aus dem Grundspiel beiseite und ersetzt ihn durch den erweiterten Spielplan. Achtet dabei darauf, dass dieser auf Seite 1 liegt; Seite 2 enthält in der oberen rechten Ecke zwei Felder für die orangefarbenen Bauwerkskarten aus Modul 3. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 6 ⬟ in seiner Farbe. Diese fügt er seinem Vorrat an noch nicht errichteten Bauwerken und noch nicht ausgebildeten Arbeitern hinzu.

Legt die Frühlingsstarter-Figur (🍃) auf das entsprechende Feld unten rechts auf der Zugtabelle, anstatt sie dem Startspieler zu geben.

## Ablauf

Während die Grundkonzepte des Spielverlaufs auf dem erweiterten Spielplan gleichgeblieben sind, gibt es doch ein paar Nuancen und neue Aktionen, die ausführlich erklärt werden sollen.

## Vier Jahreszeiten

In Tuscany gibt es nun vier Jahreszeiten mit jeweils vier Aktionsbereichen zum Einsetzen der Arbeiter. Alle Regeln aus dem Grundspiel bleiben erhalten: Ihr könnt jeden Arbeiter nur einmal pro Jahr einsetzen und der oberste Spieler auf der Zugtabelle beginnt jede Jahreszeit mit dem Einsetzen seines ersten Arbeiters. Die einzige Änderung ist die, dass ihr im Herbst nicht unbedingt eine Besucherkarte ziehen dürft – das hängt von eurer Position auf der Zugtabelle ab.

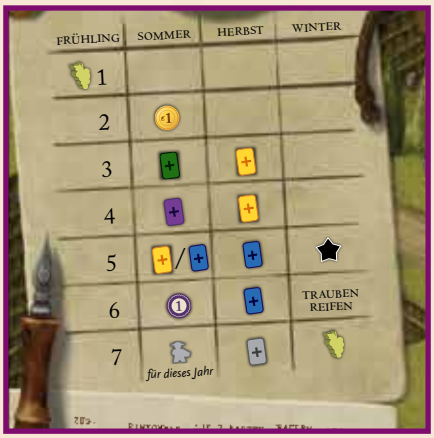
*Dank an Justin Killam, den Gewinner des „Viticulture Expansion Design Contest“: Durch seine Inspiration kam die Einflusskarte auf den erweiterten Spielplan.*

## Aktionsfelder und Boni

Genau wie im Grundspiel hängt die Anzahl der Aktionsfelder, die den Spielern zur Verfügung stehen, von der Spielerzahl ab. Die verfügbaren Aktionsfelder dürfen in beliebiger Reihenfolge mit Arbeitern besetzt werden.

Einige Boni haben ihre Position geändert – sie sind nun nicht mehr zwingend dem mittleren Aktionsfeld zugeordnet. Manche Aktionsbereiche haben nun sogar zwei verschiedene Boni.

# DER ERWEITERTE SPIELPLAN




## Die Zugtabelle

Die Zugtabelle zeigt die Spielerreihenfolge an. Wählt zu Beginn des Spiels zufällig einen Spieler aus. Dieser Spieler wählt als erster seine Platzierung auf der Zugtabelle in der Spalte „Frühling". Die anderen Spieler wählen dann im Uhrzeigersinn. Allerdings dürft ihr nicht das Feld mit der Nummer 1 wählen! Die Boni in der Zugtabelle erhaltet ihr erst später im Spiel.

Für den Rest des Spiels wählt jeder von euch dann seine neue Position auf der Zugtabelle, wenn er im Winter passt und das Jahr für sich beendet. Der Spieler, der im Winter auf Platz 7 der Zugtabelle steht, muss nun für das neue Jahr („Frühling") Platz 1 auf der Tabelle wählen. Dies ist die einzige Möglichkeit, um in die erste Reihe der Zugtabelle zu kommen.

Während des Jahres bleibt ihr immer in derselben Reihe und behaltet somit eure Zugposition bei. Die angezeigten Boni bekommt ihr dann, wenn ihr mit eurem Hahn in die entsprechende Jahreszeit vorrückt.

## Frühling

In Spielerreihenfolge dürft ihr immer entweder (a) einen Arbeiter auf ein grünes Aktionsfeld des Spielplans oder auf ein persönliches Aktionsfeld (z. B. das Gespann) setzen, oder (b) passen, um in den Sommer überzugehen. Dabei rückt ihr euren Hahn nach rechts in die Sommer-Spalte der Zugtabelle, wobei sich die Zeile nicht ändert. Außerdem dürft ihr nicht um mehr als eine Spalte vorrücken. Auf diese Weise dürfen die Spieler so lange weiter Züge ausführen, bis jeder zum Sommer übergegangen ist.

Wenn ihr in den Sommer übergeht, nehmt ihr den Bonus (falls vorhanden), der auf eurem neuen Feld der Zugtabelle abgebildet ist. Wenn euer Hahn z.B. in der 2. Zeile steht, erhaltet ihr 1, wenn ihr in den Sommer übergeht. Alle Arbeiter, die ihr im Frühling eingesetzt habt, bleiben wo sie sind. Ihr bekommt sie erst am Ende des Jahres zurück.

## Sommer

Wenn alle Spieler in den Sommer übergegangen sind, sind die Spieler wieder in der Reihenfolge am Zug, die durch die Zugtabelle vorgegeben ist. Genutzt werden nun die gelben Aktionsfelder des Sommers sowie (wie in jeder Jahreszeit) die persönlichen Aktionsfelder.

## Herbst

Wenn ihr in den Herbst übergeht, nehmt ihr den Bonus in der Herbst-Spalte der Zugtabelle (falls vorhanden). Im Gegensatz zum Grundspiel (wo alle Spieler im Herbst eine Besucherkarte ziehen dürfen) zieht ihr nur dann eine Karte, wenn ihr in Zeile 3–7 der Leiste steht. Wer ein Cottage errichtet hat, zieht nun zusätzlich eine beliebige Besucherkarte (auch dann, wenn euer Hahn in Zeile 1 oder 2 der Leiste steht). Das +-Symbol auf der Leiste bedeutet „Ziehe eine Karte beliebiger Art".

## Winter

Wenn ihr in den Winter übergeht, nehmt wieder den entsprechenden Bonus (falls vorhanden). Das Stern-Symbol bedeutet, dass der Spieler 1 ★, wie auf der nächsten Seite beschrieben, auf der Einflusskarte einsetzen oder verschieben darf. „Trauben reifen" bedeutet, dass der Spieler sofort alle seine Traubenmarken auf der Weinpresse gemäß der üblichen Regeln reifen lässt. Dies geschieht zusätzlich zum normalen Reifen der Trauben am Ende des Jahres.

## Am Ende des Jahres

Wenn ihr euren Zug nutzt, um aus dem Winter auszuscheiden (was ihr auch dann tun dürft, wenn ihr noch Arbeiter übrig habt), führt ihr sofort die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. **Arbeiter zurücknehmen** (auch den Wanderarbeiter, falls ihr ihn in diesem Jahr hattet). Dadurch können Aktionsfelder im Winter frei werden für andere Spieler, die noch nicht gepasst haben!
2. **Trauben und Weine reifen:** Erhöhe den Wert aller eigenen Trauben- und Weinmarken um 1. Weinmarken dürfen nicht in noch nicht errichtete Weinkeller verschoben werden.
3. **Handkarten auf 7 reduzieren.**
4. **Einkommen erhalten.**
5. **Neue Zugposition auf der Zugtabelle für die folgende Runde wählen.** Die Frühlingsstarter-Figur ( ) wird nicht wie im Grundspiel weitergegeben. Sie erfüllt nur noch den Zweck, den Spieler auf Platz 7 der Leiste daran zu erinnern, dass er nun Platz 1 wählen muss.

# DIE NEUEN AKTIONEN

## Die Einfluss-Aktion

Ihr habt nun die Möglichkeit, mit euren Arbeitern die verschiedenen Regionen der Toskana zu beeinflussen. Wenn ein Spieler einen Arbeiter auf der Aktion „Setze oder verschiebe ★“ einsetzt, platziert dieser einen seiner 6 verfügbaren Einflussmarker (Sterne) aus seinem Vorrat auf die Einflusskarte unten links auf dem Spielplan. Gleiches geschieht überall dort, wo das Stern-Symbol auf dem Spielplan abgebildet ist. Der Spieler erhält sofort den abgebildeten Bonus der Region, wo er den Stern eingesetzt hat (in Livorno z.B. bringt das Einsetzen eines Sterns eine Sommerbesucher-Karte). Ein einmal eingesetzter Stern kann nicht wieder in den Vorrat des Spielers zurückkehren.

Hat ein Spieler alle seine Sterne eingesetzt, darf er die Einfluss-Aktion immer noch verwenden, um einen Stern von einer Region in eine beliebige andere zu versetzen. Den sofortigen Bonus erhält er dann nicht mehr. Es ist nicht möglich, mit dieser Aktion Sterne anderer Spieler zu versetzen. Der Bonus bei der Aktion „Setze oder verschiebe ★“ erlaubt es, einen zusätzlichen ★ einzusetzen oder zu verschieben.

Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit den meisten Sternen in einer Region die in dieser Region angegebene Anzahl an Siegpunkten. Wenn also Jamey 2 ★ in Arezzo hat und Jennifer nur 1 ★ dann erhält Jamey bei Spielende (2). Wenn aber Jamey und Jennifer beide 2 ★ dort hätten, würde keiner von beiden Punkte bekommen.

Variante: Vor Spielbeginn können die Spieler auch festlegen, dass es bei Spielende keine Punkte für Sterne auf der Einflusskarte geben soll. Sterne bringen dann trotzdem Karten bzw. Lira während des Spiels. Wir empfehlen diese Variante bei Spielen zu zweit.

## Die Tauschaktion

Die Aktion „Tauschen“ hat die Aktion „Trauben verkaufen“ ersetzt. Setzt ein Spieler einen Arbeiter auf ein Tausch-Aktionsfeld, dann darf er eine der vier dargestellten Sachen (3, 1, 2 +, oder eine 1-wertige Traube beliebiger Farbe in der eigenen Weinpresse) gegen eine andere oder auch die gleiche Sache umtauschen. Beispiele: Tausche 3, um 1 zu erhalten. Wirf 2 beliebige Karten ab, um 2 beliebige Karten zu ziehen. Entferne 1 rote Traubenmarke, um 1 weiße Traube im Wert 1 zu erhalten.

Ihr dürft eine Traubenmarke von beliebigem Wert abgeben. Wollt ihr allerdings eine Traube erhalten, muss diese den Wert 1 haben. Der +1 Bonus bedeutet, dass ihr einen weiteren Tausch ausführen dürft. Ignoriert die Verkaufspreise für Trauben auf euren Weingut-Tableaus (außer ihr spielt eine Besucherkarte mit der Anweisung „verkaufe Trauben“).

## Die Aktion „Wein verkaufen“

Dies ist eine neue Möglichkeit, um Siegpunkte für Wein zu erhalten. Entfernt eine Wein-Marke aus dem eigenen Keller, um die jeweilige Anzahl an Siegpunkten zu erhalten. Dabei ist allein die Wein***sorte*** ausschlaggebend, nicht der ***Wert*** des Weins. Der Bonus bei dieser Aktion erlaubt es, einen ★ einzusetzen bzw. zu verschieben.

## Spielende

Das Spiel endet zum Ende des Jahres, in dem ein Spieler am Ende des Winters 25 Siegpunkte oder mehr erreicht hat (also nicht mehr bei 20). Nachdem alle Spieler am Ende des Winters gepasst haben, erhalten alle Spieler noch Siegpunkte von der Einflusskarte. Dabei ist es wichtig, dass auch wirklich alle Spieler gepasst haben, da manche Spieler evtl. noch darauf warten könnten, dass Aktionsfelder frei werden. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Lira entscheiden weiterhin bei Gleichständen. Die Siegpunkt-Leiste reicht nun bis 40, es gibt aber kein Siegpunkt-Limit.

# DIE SPEZIALARBEITER

**Während eure Weingüter wachsen, werdet ihr immer wählerischer bei der Auswahl eurer Angestellten. Manche Arbeiter haben einzigartige Fähigkeiten, die sie in ihren früheren Berufen erworben haben. Diese können sich sehr positiv auf eure Weingüter auswirken.**

**Einführung** Auch im echten Leben sind nicht alle Angestellten gleich. Wieso sollten sie es also in einem Brettspiel sein? Die neuen Arbeiter bringen nicht nur ein bisschen mehr Realismus ins Spiel, sondern sie verändern auch den Wert von manchen Aktionsfeldern im Vergleich zu euren Mitspielern und sorgen somit für noch mehr Abwechslung.

**Komponenten**
11 Spezialarbeiter-Karten
14 Spezialarbeiter-Figuren in 7 Farben (inkl. 2 neutrale)

## Aufbau

Bevor ihr eure Mamas und Papas auswählt, mischt ihr die 11 Spezialarbeiter-Karten und legt dann 2 zufällige davon offen auf den Tisch. Falls ihr bei einem Spiel zu zweit den Gastwirt zieht, zieht ihr stattdessen eine neue Karte. Die übrigen Spezialarbeiter-Karten kommen zurück in die Schachtel – sie werden in dieser Partie nicht benötigt. Die beiden gezogenen Karten stellen die einzigen zwei Spezialarbeiter dar, die in dieser Partie ausgebildet werden können. Stellt je eine der beiden grauen Figuren auf die beiden Karten, um anzuzeigen, welche Figur welchen Spezialarbeiter darstellen soll.

## Ablauf

Wenn ihr einen neuen Arbeiter ausbildet, habt ihr nun die Möglichkeit, 1 zusätzlich zu zahlen, um statt eines normalen Arbeiters einen der verfügbaren Spezialarbeiter auszubilden. Ganz egal welcher Preis für die Ausbildung eines neuen Arbeiters angegeben ist, müsst ihr immer genau 1 zusätzlich zahlen, um einen Spezialarbeiter auszubilden.
Die Spezialarbeiter sind für jeden Spieler während des gesamten Spieles verfügbar – die Karten bleiben auf dem Tisch. Von jeder Spezialarbeiter-Art darf jeder Spieler nicht mehr als einen ausbilden.

Jeder Spezialarbeiter hat eine einzigartige, optionale Fähigkeit, die auf dieser und der nächsten Seite sowie auf der jeweiligen Spezialarbeiter-Karte erklärt wird. Falls sich die Fähigkeit eines Spezialarbeiters auf etwas bezieht, das beim Einsetzen der Figur oder beim Einsetzen einer anderen Figur auf dem gleichen Aktionsfeld passiert, dann wird diese Fähigkeit ausgelöst, bevor irgendetwas anderes geschieht (es sei denn, eine Karte besagt etwas anderes). In jeder anderen Hinsicht verhalten sich Spezialarbeiter genau wie normale Arbeiter.

Ihr seid nicht dazu gezwungen, Spezialarbeiter auszubilden. Wenn ihr lieber normale Arbeiter ausbildet, dann ist das kein Problem. Ihr dürft jedoch maximal 6 Arbeiter haben. Sobald ihr 6 habt, dürft ihr keine weiteren mehr ausbilden. Genau wie bei normalen Arbeitern dürfen neu ausgebildete Spezialarbeiter erst zu Beginn des folgenden Jahres benutzt werden (es sei denn, eine Karte besagt etwas anderes).

Genau wie bei normalen Arbeitern dürft ihr Spezialarbeiter auch auf persönlichen Aktionsfeldern einsetzen (auf dem Weingut-Tableau, dem Bauwerk-Tableau sowie auf Bauwerk-Karten). Allerdings werden die meisten Sonderfähigkeiten der Spezialarbeiter nur dann ausgelöst, wenn sie auf dem Spielplan eingesetzt werden. Dies ist auch auf den jeweiligen Spezialarbeiter-Karten angegeben. Es ist niemals erlaubt, einen eigenen Arbeiter auf einem persönlichen Aktionsfeld eines Mitspielers einzusetzen.

## Fähigkeiten der Spezialarbeiter

Landwirt: Wenn ihr den Landwirt auf dem Spielplan einsetzt, dürft ihr genau einen beliebigen Bonus von diesem Aktionsbereich erhalten. Dies gilt auch dann, wenn der Landwirt nicht auf einem Bonusfeld eingesetzt wird. Es sind alle Boni dieses Aktionsbereichs verfügbar, unabhängig von der Spielerzahl.

Mafioso: Wenn ihr den Mafioso auf einem Aktionsfeld ohne Bonus einsetzt, dürft ihr die entsprechende Aktion zweimal nacheinander ausführen. Dabei dürft ihr jedoch nicht gegen die Spielregeln verstoßen. So ist es beispielsweise nicht erlaubt, in einem Jahr das gleiche Gebiet zweimal zu ernten.

# DIE SPEZIALARBEITER

KOCH: Ihr dürft den Koch auf einem Aktionsfeld einsetzen, das bereits von der Figur eines Mitspielers besetzt ist. Dabei wird die andere Figur an ihren Besitzer „zurückgestoßen", sodass dieser die Figur im gleichen Jahr noch mal einsetzen darf. Der Koch darf jedoch keinen Koch zurückstoßen.

GASTWIRT: Wenn ihr den Gastwirt auf einem Aktionsfeld einsetzt, dürft ihr 1 an einen Mitspieler bezahlen, der im selben Aktionsbereich bereits eine Figur stehen hat, um diesem eine zufällige Besucherkarte aus der Hand zu stehlen. Dabei dürft ihr zwischen Sommer- und Winterbesuchern wählen. *Im Spiel zu zweit steht der Gastwirt nicht zur Verfügung!*

PROFESSOR: Wenn ihr den Professor einsetzt, dürft ihr einen Arbeiter, den ihr in der aktuellen Jahreszeit bereits eingesetzt habt, in den eigenen Vorrat zurücknehmen. Diesen Arbeiter dürft ihr in diesem Jahr noch einmal einsetzen.

SOLDAT: Sobald der Soldat auf einem Aktionsfeld des Spielplans steht, müssen Mitspieler dem Besitzer des Soldaten jedes Mal 1 zahlen, wenn sie einen Arbeiter in diesem Aktionsbereich einsetzen möchten. Dabei dürfen auch dann noch Figuren dort eingesetzt werden, wenn alle Aktionsfelder bereits besetzt sind.

POLITIKER: Wenn ihr den Politiker auf dem Spielbrett auf einem Aktionsfeld mit Bonus einsetzt, dürft ihr 1 an die Bank zahlen, um diesen Bonus ein zweites Mal zu erhalten. Dies müsst ihr erst tun, wenn ihr die Aktion ausgeführt und den Bonus zum ersten Mal erhalten habt.

ORAKEL: Wenn ihr durch das Einsetzen des Orakels Karten ziehen dürft, dann dürft ihr eine weitere Karte ziehen und eine davon behalten. Diese Fähigkeit des Orakels dürft ihr nur einmal pro Zug nutzen.

KAUFMANN: Setzt ihr den Kaufmann zu einem Zeitpunkt auf dem Spielplan ein, bei dem alle Mitspieler bereits in die nächste Jahreszeit übergegangen sind, dann dürft ihr eine beliebige Karte ziehen, nachdem ihr die Aktion ausgeführt habt.

REISENDER: Ihr dürft den Reisenden auf einem beliebigen freien Aktionsfeld einer bereits vergangenen Jahreszeit dieses Jahres einsetzen. Dabei dürft ihr auch Aktionsfelder nutzen, die aufgrund der Spielerzahl eigentlich nicht zur Verfügung stehen. Die Aktion wird sofort ausgeführt.

BOTE: Ihr dürft den Boten auf einem Aktionsfeld einer zukünftigen Jahreszeit des aktuellen Jahres einsetzen. Wenn ihr später zum ersten Mal in dieser Jahreszeit am Zug seid, führt ihr die Aktion des Boten aus, statt einen Arbeiter einzusetzen. Steht ihr dabei auf einem Aktionsfeld mit Bonus und könnt die gewählte Aktion nicht ausführen, dann erhaltet ihr auch nicht den Bonus; euer Zug ist dann sofort beendet.

*Bezahlt einen Aufpreis von 1, wenn ihr statt eines normalen Arbeiters einen Spezialarbeiter ausbildet.*

1
LANDWIRT
Wenn ihr den Landwirt auf dem Spielplan einsetzt, dürft ihr genau 1 beliebigen Bonus von diesem Aktionsbereich erhalten. Dies gilt auch dann, wenn der Landwirt nicht auf einem Bonusfeld eingesetzt wird. Es sind alle Boni dieses Aktionsbereichs verfügbar, unabhängig von der Spielerzahl.
1
MAFIOSO
Wenn ihr den Mafioso auf einem Aktionsfeld ohne Bonus einsetzt, dürft ihr die entsprechende Aktion zweimal nacheinander ausführen. Dabei dürft ihr jedoch nicht gegen die Spielregeln verstoßen. So ist es beispielsweise nicht erlaubt, in einem Jahr das gleiche Gebiet zweimal zu ernten.
1
KAUFMANN
Setzt ihr den Kaufmann zu einem Zeitpunkt auf dem Spielplan ein, wenn alle Mitspieler bereits in die nächste Jahreszeit übergegangen sind, dann dürft ihr eine beliebige Karte ziehen, nachdem ihr die Aktion ausgeführt habt.

# DIE BAUWERKE

Viele Jahre lang habt ihr nun schon mit den immer gleichen Bauwerken gearbeitet.
Als ein örtlicher Zimmermann eines Tages einige neue Ideen erwähnt, seid ihr daher ganz Ohr.
Es ist an der Zeit, ein noch beeindruckenderes Weingut anzulegen.

## Einführung

Die Bauwerke-Erweiterung ermöglicht es euch, euren Weingütern dauerhafte Ergänzungen in Form einer Vielzahl an Bauwerkskarten hinzuzufügen.

### Material

36 Bauwerkskarten (orange)
Erweiterter Spielplan (Seite 2)
6 Tableau-Erweiterungen für Bauwerke

## Aufbau

Legt je eine Tableau-Erweiterung links neben eure Weingut-Tableaus. Dreht den Spielplan auf Seite 2 um (das ist die Seite mit den Feldern oben rechts für die orangefarbenen Bauwerkskarten). Mischt die Bauwerkskarten und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld des Spielplans.

## Ablauf

### Bauwerkskarten ausspielen (errichten)

Um eine Bauwerkskarte auszuspielen (ein Bauwerk zu errichten), setzt ihr einen Arbeiter auf einem der Aktionsfelder des Bereichs „Errichte ein Bauwerk“ ein. Bezahlt die Kosten in der oberen linken Ecke der Karte und legt diese dann entweder (a) auf ein freies Feld der eigenen Tableau-Erweiterung oder (b) auf ein leeres Gebiet, das ihr besitzt. Dabei bedeutet „leer“, dass sich dort keine Reben und keine Bauwerke befinden dürfen. Alle Bauwerke bringen, wie unten auf der Karte angezeigt, beim Errichten sofort 1.

### Bauwerkskarten entfernen

Wenn ihr eine Bauwerkskarte ausliegen habt und sie wieder von eurem Tableau entfernen möchtet, dann dürft ihr die Karte abwerfen, indem ihr einen Arbeiter auf dem entsprechenden Aktionsfeld auf eurer Tableau-Erweiterung einsetzt. Ihr verliert beim Entfernen einer Bauwerkskarte keine Siegpunkte.

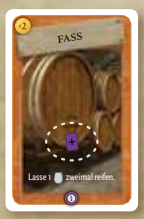
## Arten von Bauwerkskarten

**Aktionsbauwerke:** Diese Bauwerke enthalten ein persönliches Aktionsfeld, auf dem ihr einmal pro Jahr in einer beliebigen Jahreszeit einen Arbeiter einsetzen dürft. Die meisten von ihnen haben Kosten oder eine auszuführende Aktion, die unterhalb des Aktionsfeldes angegeben sind. Außerdem haben sie einen Nutzen, der in der Mitte des Aktionsfeldes angegeben ist. Um den Nutzen zu erhalten, müsst ihr die Kosten bezahlen. Große Arbeiter können ihre Sonderfähigkeit nicht nutzen, um auf einem bereits besetzten Aktionsfeld einer Bauwerkskarte eingesetzt zu werden.

**Verstärkungsbauwerke:** Diese Bauwerke gewähren euch einen dauerhaften Bonus.

**Einkommensbauwerke:** Diese Bauwerke geben euch am Ende jedes Jahres einen Bonus. Diesen erhaltet ihr am Ende des Jahres während des Schrittes „Einkommen erhalten“. Die Boni ähneln dem bereits bekannten Einkommen, das ihr für die Erfüllung von Weinbestellungen erhaltet. Sie bringen aber andere Ressourcen als Geld.

### Beispiele



*Aktions-bauwerk*

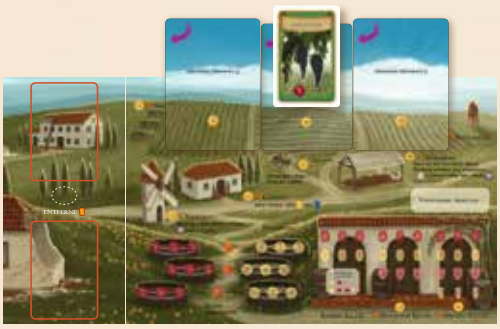
*Verstärkungs-bauwerk*

*Einkommens-bauwerk*

***Anmerkung:*** *Die Statue bringt einen Siegpunkt am Ende jedes Jahres,* **nicht** *während des Jahres. Daher kann dieser Bonus nicht das Spielende auslösen, indem er einem Spieler seinen 25. Siegpunkt gibt.*

# DIE BAUWERKE

## Bauwerkskarten ziehen



Bauwerkskarten werden, wie jede andere Kartenart auch, auf der Hand gehalten. Dort zählen sie zum Handkartenlimit dazu.
Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um Bauwerkskarten zu ziehen:

* Die 4. und 7. Zeile der Zugtabelle
* Die Region Lucca auf der Einflusskarte
  (Diese Region ist für ihre Bauwerke und Steinbrüche bekannt.)
* Die Tauschaktion im Sommer
* Den Bonus auf einem der „Kaufe/verkaufe ein Gebiet“ Aktionsfelder
* Den Bonus auf einem der „Verkaufe einen Wein“ Aktionsfelder
* Die Aktion „Erhalte €1 oder ziehe + (ehemals „Erhalte €1“)

Falls ihr nicht mit dem erweiterten Spielplan spielt, könnt ihr die Bauwerkskarten vor Beginn des Spiels draften: Nachdem ihr eure Mamas und Papas gewählt habt, zieht jeder Spieler 4 Bauwerkskarten. Von diesen 4 Karten wählt jeder 1, die er behält. Den Rest gibt man an den rechten Sitznachbarn weiter. Wiederholt dies so lange, bis jeder Spieler 4 Karten gewählt hat. Diese Karten zählen zum Handkartenlimit dazu.



# NEUE AUTOMA-REGELN

Die folgenden Regeln ergänzen die Automa-Regeln der Viticulture Essential Edition.

**Aufbau:** Lege 1 Automa-★ in jede Region der Einflusskarte, die bei Spielende ① bringt, und 2 Automa-★ in diejenigen, die ② bringen (du wirst dafür Sterne in zwei verschiedenen Farben verwenden müssen). Entferne die folgenden Spezialarbeiter aus dem Spiel: den Koch, den Gastwirt, den Kaufmann und den Soldaten.

**Automa-Karten und das Einsetzen der Arbeiter:** Die vier Farben auf den Automa-Karten entsprechen den vier Jahreszeiten auf dem erweiterten Spielplan. Wenn der Automa zu Beginn des Winters nur einen Arbeiter zur Verfügung hat, wird dieser Arbeiter auf das oberste Aktionsfeld gesetzt, das auf der Automa-Karte abgebildet ist. Hat der Automa keine Arbeiter übrig, werden auch keine eingesetzt.
Wenn du einen Arbeiter auf einem Aktionsfeld mit Bonus einsetzt, darfst du wie üblich eine Bonusmarke ausgeben. Diese erlaubt es dir, eine dieser Bonusaktionen auszuführen. Wenn der Arbeiter allerdings auf eine davon gesetzt wurde, darfst du diese nicht noch einmal ausführen.

**Aggressive Variante:** Du kannst die aggressive Variante spielen, wenn du alle drei Erweiterungen in dieser Schachtel benutzt. Die Siegpunkte des Automa kannst du der Tabelle rechts entnehmen.

| Jahr | I | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Leicht | -1 | -1 | 0 | 4 | 9 | 15 | 24 |
| Mittel | -1 | 0 | 1 | 6 | 12 | 18 | 28 |
| Schwer | -1 | 0 | 1 | 6 | 13 | 22 | 32 |

**Spielende:** Sowohl du als auch der Automa erhalten, den üblichen Regeln entsprechend, bei Spielende noch zusätzliche Siegpunkte von der Einflusskarte.

STONEMAIER GAMES
www.stonemaiergames.com
© 2016 Stonemaier LLC.
Viticulture and Tuscany are trademarks of Stonemaier LLC.
All Rights Reserved.

FEUERLAND

Deutsche Bearbeitung:
Ryan Palfreyman, Frank Heeren
Übersetzung: Ryan Palfreyman
Lektorat: Johannes Grimm
Satz: Christine Conrad

© 2018 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustrasse 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de